
PlayStation
発明BOY
カニパン
ヒラメキ☆ワンダーランド
TAITO

ごあいさつ

このたびはプレステーション用ソフト「超発明BOY カニパン」を御買い上げいただき、まことにありがとうございました。
ご使用前に取扱方、使用上の注意など、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用下さい。
なお、この「解説書」は大切に保管してくださるようお願いいたします。





もくじ

メモリーカードについて

このゲームはメモリーカードに対応しています。データをセーブするためには、1ブロック以上空きのあるメモリーカード（別売）が必要です。なお、ゲーム中のカードの抜き差しはデータ破損の恐れがありますのでご遠慮下さい。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック　アナログコントローラ対応

TCPS 10009 (SLPM 86209)

■ストーリー

地球からはるか離れた宇宙に浮かぶ「シャラク星」。
この星は、伝説の発明家「タイシ博士」が作り上げた人口惑星だ。
自然現象までも発明品で作られているこの星では、
ロボットたちが親しみをこめて"ロボト"と呼ばれ、
人々と一緒に仲良くノンキに暮らしていた。
そしてコンペイ島では、カニパンという元気いっぱいの少年が
発明家への第一歩を歩き始めていた。
そんなある日、カニパンはとんでもない事件に巻き込まれてしまう。
見たこともない攻撃型ロボトの襲撃を受けて、発明の先生であり、
育ての親でもあるシュウ博士が失踪してしまったのだ！
インターフェイスロボトのキッドとともに
シュウ博士をさがす旅にでたカニパンは、
今まで人間と仲良く暮らしていたロボトたちが暴走し、
人々が恐怖を募らせていることを知る。
シュウ博士と無事に再会することはできるのか？
そして、ロボトと人間が仲良く暮らすことのできる平和な星を
取り戻すことができるのか？

※インターフェイスロボトとは
発明家たちのパートナーとして、いろいろな情報やお金の管理、
発明のシミュレーション（実験）といった、
たくさんの機能を持つ人工知能搭載型ロボト。



■ オープニング画面

「超発明BOYカニパン」～ヒラメキワンダーランド～を正しくセットし、ディスクカバーを閉めます。
コントローラが本体に差し込んであるのを確認してから本体の電源を入れてください。オープニングムービーが終わると、タイトル画面に切り替わります。
タイトル画面でスタートボタンを押すとゲームが始まります。



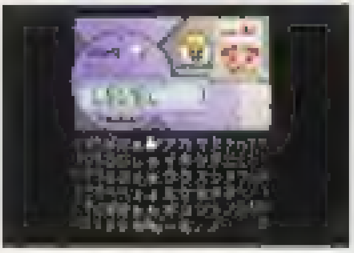
■ ストーリーのはじめからプレイするには

メニュー画面で「はじめから」を選択し○ボタンを押すと、はじめからゲームをプレイすることができます。



●名前を入力する

プレイヤーは主人公に名前をつけることができます。
名前入力画面では、方向キーで文字を選択し、○ボタンで決定します。また、×ボタンは、1文字戻すことができます。
空白を入力するにはSPにカーソルを合わせて○ボタンを押します。



■ つづきからプレイするには（セーブとロード）



別売のメモリーカードを使用すると、ゲームのデータを保存することができ、ゲームの途中からプレイすることができます。

● ロード

保存してあるデータからプレイするときに選択します。
（ロードする前にメモリーカードがメモリーカード差込口1又は2に差し込まれているのを確認して下さい。）プレイしたいデータを選んで、◉ボタンで決定してください。

●セーブ



ゲーム中には、いろいろな場所にゲームデータをセーブできるところ（発明マシン、セーブロボトなど）があります。ゲームのデータをセーブをするには、セーブするメモリーカードを決めて、空いているファイルにカーソルを合わせて◉ボタンを押してください。すでに　「超発明BOYカニパン」のゲームデータがセーブされているときは「上書きしますか？」と表示されます。上書きするとそのセーブデータは消えて、新しいゲームデータがセーブされます。



※ゲームのデータをセーブするには、１ブロック以上空きのあるメモリーカードが必要です。

06 コントローラのつかいかた

コントローラのボタンの名前（なまえ）

アナログコントローラ

※アナログコントローラの左スティックを使用するときは
アナログモードスイッチをON(LED点灯)にしてください。



※「コンフィグ」の設定（P13をごらんください）でバイブレーション機能がONになっていればアナログモードスイッチ（LEDの点灯・消灯）に関係なく振動します。

コントローラ



コントローラも
同様にご使用になれます。

■はなす



フィールド上にいる人に近づいて、相手に向かって○ボタンを押すとその人と話ができます。いろいろな人と話をして情報を集めましょう。

■調べる

調べたいところで○ボタンを押すと、そこにあるものを調べます。木箱や本だななどを調べてみると、意外なものがみつかったりするかも！？

■ドアを開ける／町に入る

ドアの前で○ボタンを押すとドアが開きます。またワールドマップから町に入る時はマークの上で○ボタンを押してください。

■アイテムを使う

アイテムを装備している状態で□ボタンを押すと、そのアイテムを使うことができます。アイテムの装備については11ページをみてください。

フィールド画面での操作

方向キー（左スティック）	：プレイヤーの移動 メニューの選択
○ボタン	：会話／調べる／決定
×ボタン	：キャンセル
□ボタン	：アイテムを使う ヒントをみる（[illegible]）
△ボタン	：バイザー画面

バトル画面での操作

方向キー（左スティック）	：ロボットの移動
○ボタン	：右手武器の攻撃
×ボタン	：ボム攻撃
□ボタン	：防御
△ボタン	：アイテム選択画面
R1・L1ボタン同時押し	：バトルから逃げる

ゲームのすすめかた



■ゲームの目的

プレイヤーが主人公のカニバンになって、インターフェイスロボトのキッドと一緒にストーリーを進めていくロールプレイングゲームです。そして、発明家のたまごであるカニバンは、冒険のなかでたびたび出会うトラブルを発明で乗り越えながら夢であるA級発明家を目指します。もちろん、イベントのクリアに必要なアイテムや、バトルで使うロボトや武器・防具も発明によって作っていくのです。

■ゲームオーバーについて

自分のロボトがバトルで全滅してしまうと、ゲームオーバーです。ゲームオーバーになると、前にセーブした所からやり直しになります。

■ゲームの流れ（フロー）



■情報収集

町の人と話をしたりして冒険のヒントを集めましょう。
また、同じように人と話したり、本を読んだりすると発明に必要な「ひらめき」を手に入れることができます。なにを作ったらよいか、どうやって作ったらよいかといった、発明のヒントのようなものです。
「ひらめき」は手に入れると自動的に記録され、いつでも確認することができます。

■材料収集

発明の材料は、拾ったり、お店で買ったりして手に入れる事ができます。
また、困っている人を助けるとお礼としてもらったり、バトルで倒した敵ロボットから奪い取ったりすることもあります。
もちろん、発明で作ったものを材料として使う事もできます。



バイザーについて



■ バイザーってなんだ

ゲームに必要な情報は、いっしょにたびをすすめるインターフェイスロボトのキッドが記録してくれます。キッドがいっしょにいるときに△ボタンを押すと、かぶっているバイザーをおろすことでキッドとの交信がはじまり、いろいろな情報を確認することができます。

バイザー画面のみかた



■プレイヤーのステータス





プレイヤーの現在のステータスを確認したり、アイテムを装備したりすることができます。

[illegible]レベル　0からはじまり、経験値をふやすことでレベルが上がります。

そうび　現在、装備しているアイテム。

けいけんち　これまでに得た経験値。

つぎのレベルまで　次のレベルに上がるまでに必要な経験値。

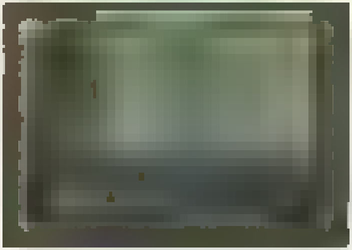
おかね　現在持っているお金。

じかん　これまでのプレイ時間。

アイテムを装備したり変更したりするときはプレイヤーアイコンにカーソルを合わせて○ボタンを押してください。右側にウィンドウが開いたら、カーソルを装備したいアイテムに合わせて○ボタンを押します。現在装備しているアイテムはプレイヤーアイコンの名前の下に表示されます。
装備を外すには×ボタンを押します。

【お金について】
プレイヤーは最初、お金を持っていません。ゲームが進んで「モンソロ町」に行けるようになり、そこで"デバッグ"という組織に入って仕事をすると、お金がもらえるようになります。またアイテムを作ってお店に売ることができます。

ハイワーについて



■ひらめき

"ひらめき"や発明に関する情報を確認する事ができます。ひらめきアイコンにカーソルを合わせて●ボタンを押すと、今までにひらめいたアイテムの名前と集めた「ひらめき」の■が電球マークの点灯で確認できます。「ひらめき」の数がすくないとアイテムの名前は？マークで表示され、作ったことがあるアイテムは白で表示されます。

ヒントをみてみよう

ひらめいたアイテムにカーソルを合わせて●ボタンを押すと、いままで集めた「ひらめき」が表示されます。これを見て、材料や工程、使いかたを確認しましょう。

[illegible]

実際に発明する前に、実験して発明が成功するかどうかをキットが予想してくれます。ただし、これは計算上での予想なので、判定が外れることもあります。

[illegible]

アイテムにカーソルを合わせて●ボタンを押すと、実験開始です。実験がうまくいかなかった場合は、材料や工程を変えてチャレンジしてみてください。

[illegible]

実際の発明は「発明マシン」で行います。実験の時に使った材料と工程をメモしておくと便利です。

パイツーについて



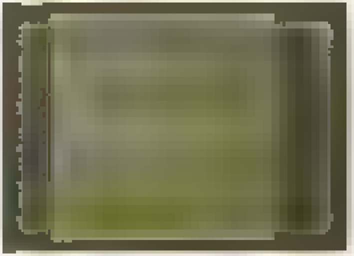
■アイテム

持っているアイテムのジャンルと種類が表示されます。
○ボタンを押すと持っているアイテムの個数が一覧で表示されます。



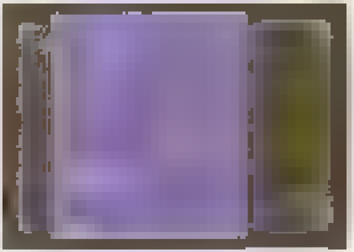
■ロボト

現在、バトルで使用することができるロボトのステイタスを確認する画面です。また、ステイタスが表示されているときに○ボタンを押すと、ロボトのHPやダメージを回復するアイテムを使うこともできます。
アイテム一覧表から使うアイテムを選んで○ボタンを押してください。



■メール

ゲームをしていると、知り合った人たちからメールがとどく場合があります。新しいメールが届いているとアイコンが点滅して知らせてくれます。
アイコンにカーソルを合わせて、○ボタンを押すとメールが表示されます。



■コンフィグ

ここでは、バトル中の操作モードの設定、サウンドのステレオ／モノラルの切替え、バイブレーション機能のオン／オフ、画面位置調整を行なうことができます。

発明マシンについて



発明マシンってなんだ

「発明マシン」とは発明家だけが使うことを許された、発明を行ったり、ロボトのメンテナンスを行ったりすることができるマシンです。発明マシンは置いてある場所によっていろいろなカタチのものがあり、また、発明に使う工程もそれぞれ違います。「発明マシン」の前でⒶボタンを押すとメニューが表示されますので、方向キーで使いたいメニューを選んでⒶボタンを押してください。Ⓑボタンを押すと一つ前の状態に戻ります。

発明マシン画面のみかた

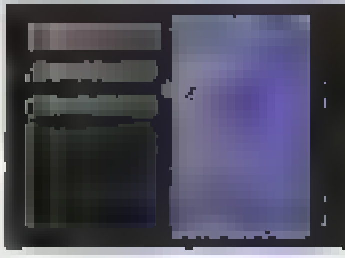


■アイテムさくせい 「発明」でいろいろなアイテムをつくります。

★発明までのながれ★

1 材料をセットしよう

材料ウィンドウの1つにカーソルを合わせて◉ボタンを押します。方向キーでセットするアイテムを選んで◉ボタンを押すと材料ウインドにアイテムがセットされます。この動作を繰り返して、3つまでアイテムを材料ウインドウにセットします。3つ全てにセットしなくても構いません。





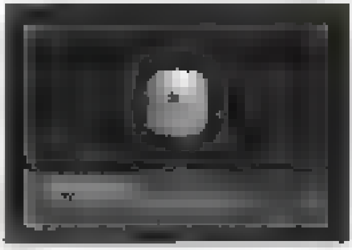
2 工程を決めよう

アイテムがセットできたら発明工程を選びます。材料ウインドウにカーソルがある場合、✕ボタンを押して材料ウインドウから戻り、で工程ウインドウにカーソルを合わせます。発明マシンによって使える工程が違います。



3 公式をチェックしよう

工程をセットして◉ボタンを押すと公式のチェックが開始され、発明へのアドバイスをしてくれます。それを見てつくるかつくらないか決定します。バイザーで行ったシミュレーションやこのマシンのアドバイスでは成功が予想されても、プレイヤーの発明レベルなどで失敗することもあります。失敗すると違うものができてしまったり、使用したアイテムを失う事もあります。



6 [illegible]について







エネルギー	HPが増える
パワー	攻撃力が上がる
ガード	防御力が上がる

■ロボトさくせい

バトルで使うロボトを作ります。ロボトを作るにはコアが必要です。

1 ロボットのタイプを決めよう

ロボトには3つのタイプがあり、それぞれのタイプによって装備できるパーツが違います。

ノーマルタイプ	標準型
スピードタイプ	軽量型。動きは早いが攻撃力が小さい
パワータイプ	重量型。攻撃力はあるが、動きが遅い

作りたいロボトのタイプにカーソルを合わせて●ボタンを押すとロボトを作成します。

2 名前をつけよう

できあがったロボトに名前をつけましょう。表示されている名前を変更するには、●ボタンで文字を消してから文字を選んで●ボタンを押してください。「END」を選ぶと名前を決定します。

3 ロボトの色を変えよう

できあがったロボトのボディを自分の好きな色で塗ることができます。カラーメイクにカーソルを合わせて、方向キーで色を変えます。

■ロボトプログラム

撃墜ロボトを止めると、プログラムポイントがもらえます。このメニューでは、もらったプログラムポイントをロボトの能力値に割り振って、ロボトの能力を増やすことができます。ポイントを割り振るロボトを方向キーで選んで、●ボタンを押してください。割り振る能力にカーソルを合わせて、方向キー右でポイントを増やし、方向キー左でポイントを減らします。終了する時は●ボタンを押してください。

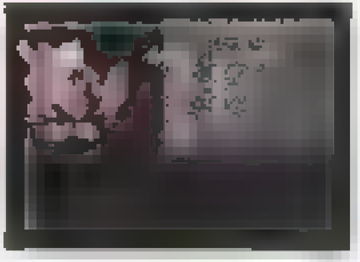
発明マシンについて

■ロボットそうび

バトルに使用するロボットの装備を変更します。バトルが始まると変更はできないので、装備を確認しておきましょう。ロボットの装備品は発明でつくります。

方向キーで変更する箇所を選んで◉ボタンを押してください。

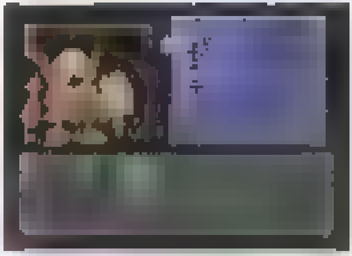
ボディ／ボディのコーティングを変更します。
て／右手、左手の装備を変更します。
あし／足の装備を変更します。
せなか／背中の装備を変更します。



●ロボットの装備を変更するには

装備するアイテムにカーソルを合わせて◉ボタンを押すと装備を変更します。

パワー／攻撃力
ガード／防御力
タイプ／属性（属性については22ページを見てね）
グリップ／地形への適応力
スピード／移動速度
ボムの数／一回のバトル中で使えるボムの数



■ロボットメンテナンス

「ロボットなおす」では壊れたロボットを完全に修理します。「ロボットいれかえ」ではバトルで使用するロボットを入れ替えます。左側がバトルに使用するロボット、右側がストックされているロボットです。入れ替えるロボットを選んで◉ボタンを押してください。バトルに使えるロボットは3体まで、ストックできるロボットは5体まで、合計8体のロボットを持つことができます。

■セーブ

※セーブについての詳しい説明は05ページを見てね。

バトルについて



■バトルについて

フィールド上を歩いている時に、敵と接触するとバトルが始まります。敵が暴走ロボトだった場合は、バトルに勝つとお金とプログラムポイントそして経験値がもらえます。

バトル画面のみかた

方向キーでロボトを動かして、Ⓐボタンまたは Ⓑボタンで攻撃します。マップ上にある障害物は攻撃により、壊せるものもあります。また、足の装備品によっては、移動できない場所もあります。

敵ロボトのHP

自機のHP

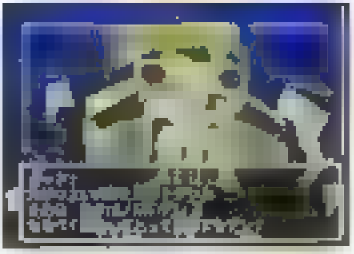
使用できる必殺の数

[illegible]

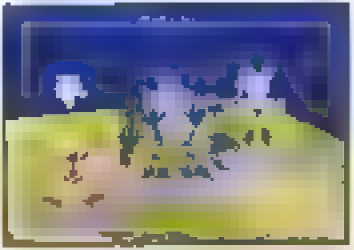
[illegible]ゲージ



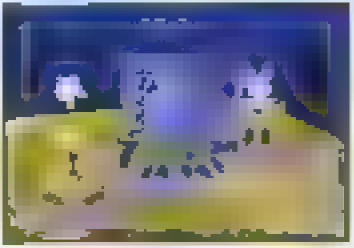
■敵の情報を確認しよう！
バトルが始まると、敵ロボットの装備一覧と特徴、攻略法などの情報をキットが教えてくれます。どのロボットで戦うかを決めるときの参考にしましょう。キットが知らない敵と出会ったときやキットがいないときは敵の情報はわかりません。



■バトルに使用するロボットを選ぼう！
自分が持っているロボットが表示されたら、方向キーで選択します。このとき　ボタンを押すと、ロボットのそうび品を確認する事ができます。使用するロボットを選んだら、Ⓐボタンで決定します。

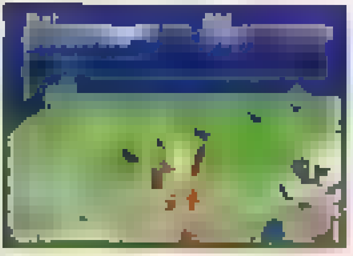


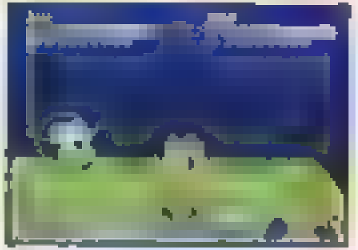
■バトルの勝ち負け
どちらかのロボットのエネルギー（HP）が0になるか、逃げ出すかするとバトルは終了です。戦闘中に自分のロボットが全て破壊されるとゲームオーバーになりますので、バトルの前にはセーブしておきましょう。

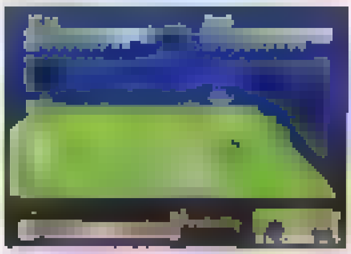


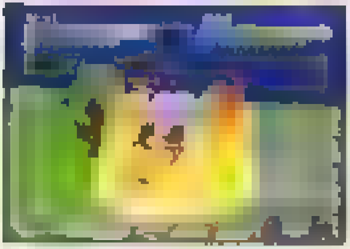


バトルについて









■攻撃のしかた

装備している武器によって、攻撃方法と操作が違います。

【近距離攻撃　剣やナイフでの攻撃】

敵に接近して、●ボタンを押すと攻撃します。またパワーゲージにパワーをためると、攻撃力を上げて攻撃する事ができます。●ボタンを押しっぱなしにするとパワーがたまります。敵のいる方向に向かってボタンを離すと、ためたパワーの分だけ攻撃力が上がって攻撃します。
パワーは移動中もためる事ができます。

【中距離攻撃　銃や弓での攻撃】

近距離攻撃と同じように、●ボタンを押すと攻撃することができます。相手との距離や向きによって照準が表示され、この表示が出ているときに攻撃するとダメージを与えることができます。

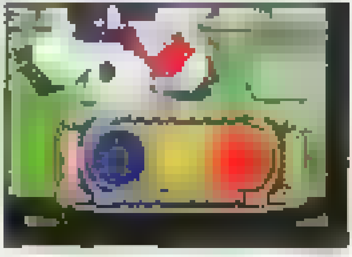
【遠距離攻撃　爆弾による攻撃】

●ボタンを押しっぱなしにして、命中ゾーンまでボムゲージがたまったらボタンを離して攻撃します。あまり近いところにボムが落下すると、自分もダメージを受けることがあるので注意しましょう。ボムゲージは移動中もためる事ができ、ボムの性能によって命中ゾーンの幅が違います。
また使えるボムの数はエネルギーゲージの下に表示されています。

■防御のしかた

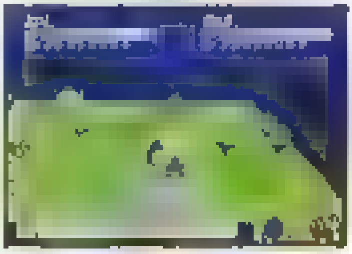
敵が攻撃してきたときに、タイミング良く　ボタンを押すと防御します。
ボタンを離すと通常の状態に戻ります。

■アラームについて

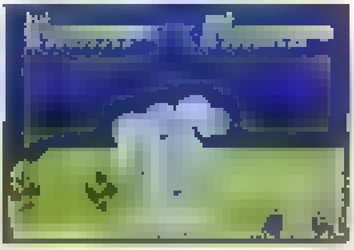


敵がゲージをためているかどうか（攻撃をしようとしているか）を知らせるサインです。
青から赤にしたがって、危険度が高くなります。

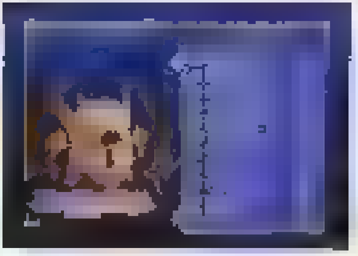
■戦闘から逃げる



戦闘中にR1ボタンとL1ボタンを同時に押すと脱出ゲージがたまっていきます。ボタンを離すと脱出しようとしますが、ゲージの量が少ないと逃げられる確率も低くなります。またロボットの装備などの状態によっては脱出できない場合もあります。
戦闘から逃げるとバトルは「引き分け」となり、お金や経験値などはもらえません。





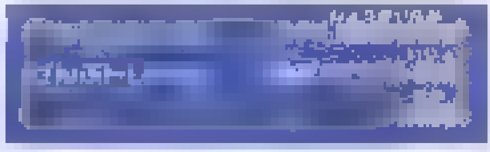


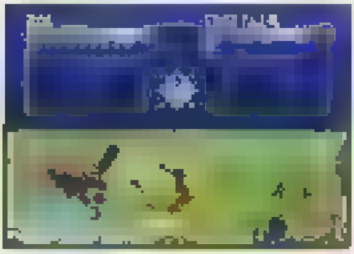
■アイテムを使う

ロボトのエネルギー（HP）が少なくなったり異常が出たときなどは、アイテムを使ってロボトを直すことができます。戦闘中に△ボタンを押すとメニューが表示されます。メニュー画面にはロボトの状態と使えるアイテムが表示されます。方向キーで使用するアイテムにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、アイテムを使用します。

◆アイテムの一部◆

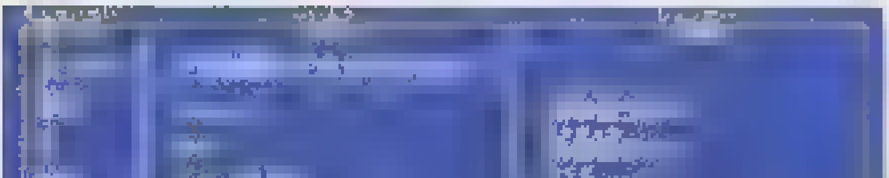






■属性（タイプ）について

属性のついた武器で攻撃を受けると、ロボトに異常が出ることがあります。異常になると、エネルギーゲージの下に異常を知らせるアイコンが表示され、いろいろな障害がでる場合があります。またこの異常はバトルが終了したあとも続きますので、アイテムで直しましょう。



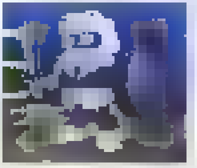


■こんな敵ロボットとのバトルが待ち受けてるぞ！

[ノーマルタイプ]

● [illegible]

右手の電磁棒にやられると攻撃力が下がってしまうから注意が必要だ！



● [illegible]

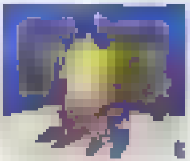
ちょっとこわいオバサン型ロボット。背中のだいこんボムは強力だから近づいて攻撃しよう！



[パワー（重量）タイプ]

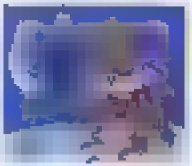
● [illegible]

はりてパンチは横綱級のパワーを持っているから接近戦には注意が必要！



● [illegible]

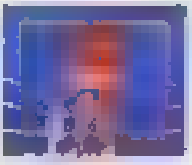
右手のグレートアックスでの攻撃をまともに受けると危険だ！



[illegible]

● [illegible]

フットワークが軽く接近戦は要注意だ！ボムや銃などをうまく使おう。



● [illegible]

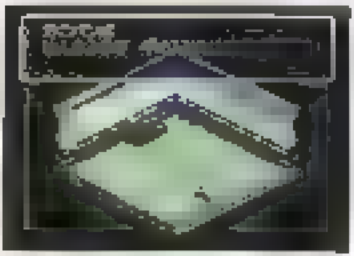
ひたすら追ってくるが、攻撃力はそれほど高くはない。逃げずに迎え撃とう。

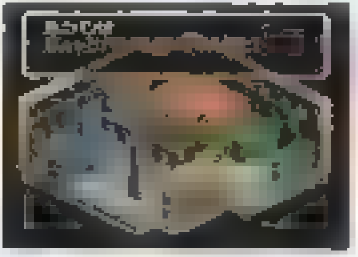


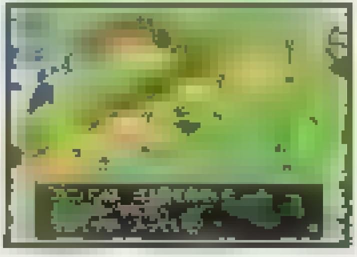
アイテムについて

■発明の材料になるアイテムの入手方法

発明に必要な材料は、拾ったり、もらったり、お店で買ったりして手に入れます。
いろいろな場所を調べてみましょう。







ひとつの材料から、工程や材料の組み合わせでいろいろなアイテムが発明できます。
たとえば



■発明できるアイテム





実際に発明する前にシミュレーション（実験）をしておくことをおすすめします。（シミュレーションについては12ページをみてね）

キャラクター紹介







コンペイ島で超発明家になることを夢見る少年。相棒のインターフェイスロボット「キット」とともに行方不明になったシュウ博士を探す冒険と発明の旅に出る。



【キット】
カニパンのインターフェイスロボット。カニパンがシュウ博士からもらった「コア」をもとに作った。パートナーであり、けんか友達であり、発明のアドバイザーでもある

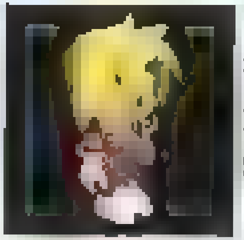


【シュウ博士】
カニパンの育ての親であり、発明家としての先生でもある。

キャラクター紹介



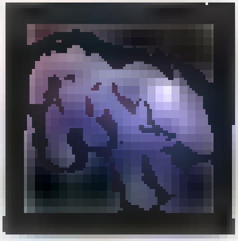
【ミルク】
シャラク星最大のロボトメーカー、エレックカンパニー社の社長令嬢。



【ナッツ】
モンシロ町の暴走ロボト対策組織「ラバッグ」の特殊処理隊 隊長。



【イクール】
ミルクの父親「マロン」が娘の監視役につけたインターフェイスロボト。



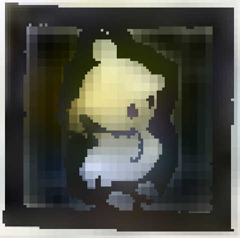
【ホッキ】
ナッツのインターフェイスロボト。



【ボルシチ】
イノシカ町に住む発明家。アウトロー的な性格



【マロン】
ミルクの父親、しがない発明家からスタートし、今ではエレックカンパニーの社長。



【ピロシキ】
ボルシチのインターフェイスロボト。うまくフォローしている。



【マリア】
ボルシチと一緒に暮らす女性。ロボト暴走事件の謎を握る？

■ワールド　マップ

町の名前やお店の数、売っていたアイテムなんかを
書き込んで使おう！





特別付録！ ひらめき！カニパン講座！

■「ひらめき」を見逃しちゃだめデシ！
人と話すとアイテムを作るためのヒントを教えてくれることがあるデシ。これが「ひらめき」デシ。なにを作るか、どうやって作るかなどの大事なヒントデシよ。ひらめいた時には頭の上の電球マークが点灯し、自動的に記録されて、いつでもバイザーから確認できるデシ。そして、重要なヒントになるほど電球マークの数が多いから注意するデシよ。







■作戦と装備がバトルのポイントデシ！
ゲームが進めば進むほど敵ロボットも強くなるデシ。いつまでもノーマルタイプのロボットだけでは勝てなくなるデシ。相手によって使うロボットや装備を変えていくことがだいじデシよ。特に属性のある武器や防具を上手に使うデシ。

発明家のみんなにキッドがヒントを教えるデシ！がんばるデシよ！



使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房器具の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

カニパン
HIRAMEKI WONDERLAND

ご注意とお願い

品質には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、その内容を明記の上、下記のサービスセンターへお送りください。なお、お送りいただく際には、住所・氏名・年齢・電話番号・購入年月日を必ずご記入くださるようお願い申し上げます。

〒223-8570　神奈川県 横浜市 港北区 高田町50 タイトービル タイトーゲームソフト修理係
TEL.045-593-7115(土曜・日曜・祝日を除く 14：00～17：00)

おたよりのあて先

タイトーソフトに対するおたより、ファンレターは、下記のあて先までお送り下さい。なお、住所・氏名・年齢・電話番号はお忘れなくご記入下さい。

〒223-8570　神奈川県 横浜市 港北区 高田町50 タイトービル 株式会社タイトーCP新規事業推進部
※ゲームの内容に関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

最新のタイトー情報!!

タイトーホームページ
http://www.taito.co.jp/

株式会社タイトー
本社：〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3

TCPS 10009 (SLPM 86299)